

MAST-72

72

Missile Defense 3-D

Requer uso
da Pistola
Light Phaser
e dos óculos 3D

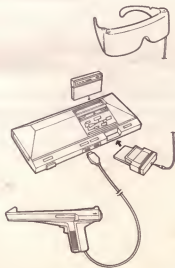


LOCAÇÃO DE FITAS PARA VÍDEO GAMES
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - Fone: 231-7
Porto Alegre - RS

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

O Missile Defense 3-D foi desenvolvido para ser usado com a sua pistola Light Phaser e seus óculos 3-D. Ele faz parte de uma série de jogos que levam você a uma fantástica experiência tridimensional, fazendo com que a tela de seu televisor crie vida. Por isso, você literalmente *entra* no jogo e se torna o centro das ações!

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o Adaptador 3-D no console do MASTER SYSTEM (veja a figura).



3. Ligue o plugue dos Óculos 3-D no Adaptador 3-D.
4. Coloque, cuidadosamente, o cartucho do Missile Defense 3-D no console do MASTER SYSTEM.
(Continue acompanhando a figura.)
5. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se as quatro operações anteriores foram executadas corretamente.
6. Ligue o plugue da pistola Light Phaser na Entrada 1 do console do MASTER SYSTEM (veja figura).
7. Ponha os Óculos 3-D. Se não enxergar em três dimensões, confira se os Óculos 3-D estão bem ligados no Adaptador 3-D, ou se este foi bem ligado no MASTER SYSTEM.
8. Aperte o gatilho da pistola Light Phaser para começar o jogo. Se nada acontecer, verifique se a ligação da pistola no MASTER SYSTEM foi bem feita. Certifique-se, também, de que a pistola Light Phaser está realmente ligada na Entrada 1 do console do MASTER SYSTEM.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

O grande cenário

É a Terra no futuro distante. Os países mudaram e as pessoas também. A pior de todas as guerras, envolvendo o planeta inteiro, está para começar.

Você é um engenheiro nuclear e está a bordo de uma estação espacial fugitiva. Trata-se da “Ulysses”, em cujo interior você descobriu o “Eliminador”, o único laser que realmente funciona contra engenhos nucleares. Apesar dos poucos recursos à sua disposição, você conseguiu construir três novos modelos do gigantesco “Eliminador”. E bem a tempo, pois duas potências militaristas estão prestes a desencadear a guerra termonuclear.

Você *tem* de detê-las, antes que elas destruam tudo, em toda a parte!

O que fazer

Sua missão é dupla: parar todos os foguetes nucleares já em pleno voo e destruir, com toda a habilidade, os outros mísseis que forem disparados contra você. Isso mesmo: você se transformou também em alvo do ataque, pois as duas potências querem liquidar seus esforços em favor da paz.

Você terá três oportunidades para destruir cada grupo de mísseis, ao longo da grande trajetória destes, desde sua base de lançamento até a cidade que ameaçam destruir. Porém, se não conseguir parar **TODOS** os mísseis, os que sobrarem destruirão uma cidade. E, como sua missão de evitar a catástrofe terá falhado, o jogo termina.

Vários dos mísseis se desviarão do curso e rumarão diretamente contra você. Se não reagir instantaneamente, a tela emitirá uma luz vermelha intermitente, indicando que um dos seus "Eliminadores" foi destruído. Se perder todos os seus lasers, não conseguirá evitar a tragédia, e o jogo termina.

Entretanto, é possível que, com sua coragem indômita e seus nervos de aço, você consiga resistir até que todos os foguetes sejam destruídos. É possível, mas você conseguirá?...

Assuma o controle!

Ligue a pistola Light Phaser na Entrada 1 do Joystick 1 no console do MASTER SYSTEM. O Missile Defense 3-D pode ser jogado de qualquer ponto, bem em frente à tela, até uma distância máxima de 1 metro e 80 centímetros. Mas, não se esqueça: você precisa "atirar" na tela bem de frente!

A experiência tridimensional

Os Óculos 3-D conferem uma nova dimensão aos videogames. Entenda por quê.

Nós enxergamos as coisas em três dimensões porque cada um de nossos olhos captura a mesma imagem com uma levíssima diferença em relação ao outro olho. Mas, em nossas retinas, as duas imagens se superpõem perfeitamente, formando uma só. O Missile Defense 3-D apresenta, na tela, essas *duas* imagens, porém *não* superpostas. É por isso que, *sem* os Óculos 3-D, você vê uma cena tremida.

Quando, porém, você coloca os Óculos 3-D, estes filtram a tela de modo que cada olho enxerga somente *uma* das duas imagens. O efeito final é simplesmente espetacular — uma imagem em três dimensões!



Linhas de batalha

As nações que estão em guerra no nosso jogo, não existem no presente. Vamos chamá-las, apenas, de Leste e Oeste. As negociações de paz fracassaram e a contagem regressiva foi iniciada.

Aperte o gatilho para começar!

O ataque

A base de míssil do Oeste

Diante de você descortina-se a base deserta do país do Oeste. Este ataca primeiro, lançando um grupo de mísseis que viajam a baixa altitude, rumo à capital do Leste. Você precisa evitar que algum deles atinja o alvo; portanto, derrube o maior número possível já nesta cena de lançamento.



O Ártico

Abaixo de você estende-se uma enorme área gelada. Todos os mísseis que você não conseguiu destruir passam abaixo de você. Tente novamente atingí-los, pois, se eles escapam, não tardarão a explodir no objetivo.



A capital do Leste

Alvo dos mísseis, a capital do Leste está diante de você.

Tente abater **TODOS** os mísseis que restaram. Se sua operação defensiva foi inteiramente coroada de êxito, parabéns! Você acaba de salvar uma cidade e ganhou tempo suficiente para construir outro gigantesco “Eliminador”.

Se, porém, um único míssil inimigo escapar ao seu fogo de barragem, a capital do Leste é destruída e o jogo acaba.



O contra-ataque

Bem, mas você conseguiu proteger a capital do Leste. Muito bem! Acontece, entretanto, que o país do Leste não se sente satisfeito. Ele quer revidar, e seu contra-ataque consiste no lançamento de um grupo de mísseis do tipo ICBM, que voam a grande altura, pois são mísseis intercontinentais. Essas terríveis armas que voam acima da atmosfera já se encontram em pleno espaço e agora baixam diretamente contra seus alvos.

A base dos mísseis do Leste

Diante de você estão as rampas de lançamento dos ICBM. Os foguetes, que saem daí, são mais velozes que os do Oeste e também são mais numerosos. Mas, se você deixa algum deles escapar agora, poderá atingi-lo na próxima cena.



O espaço

Abaixo de você está a Terra, com sua cor verde-azulada. Acima, vê-se o rastro luminoso dos mísseis ICBM que escaparam ao seu fogo, na cena do lançamento. É melhor atingi-los *agora*, pois logo depois de seu longo mergulho na atmosfera, eles estarão a uma velocidade fantástica!



A capital do Oeste

Os últimos poucos mísseis remanescentes voam em direção à capital do Oeste. Não os perca! Se a cidade sobreviver, você será beneficiado com um “Eliminador” extra, com o qual continua a luta. Se, porém, a cidade for destruída, o jogo acaba.



E assim sucessivamente

A guerra só terminará quando os dois lados tiverem esgotado seus mísseis. Mas, ambos possuem centenas dessas armas mortíferas! Assim, os ataques do Oeste e os contra-ataques do Leste continuarão por mais quatro exaustivas rodadas. Portanto, prepare-se. Você vai precisar de toda a sua energia e rapidez!

Vitória!

Como vencer

Não é difícil ganhar o jogo, embora seja uma dura disputa. Aqui está a “regra de ouro”:

- Você ganha o jogo se completar com sucesso as seis cenas, em 5 rodadas separadas. Isso totaliza 30 cenas e em todas você avança, se aniquilar *todos* os misseis.

Como perder...

Também não é difícil perder o jogo por que não há segundas oportunidades. Eis as duas “regras de ouro”:

- Você está armado com apenas três “Eliminadores”. O medidor, que aparece no canto superior esquerdo da tela, mostrará quantos “Eliminadores” lhe restam. Portanto, fique de olho nele para saber se está prestes a ser derrotado.

Se for atingido três vezes, o jogo terminará, pois você ficou sem defesa e os misseis inimigos estão livres para atingir seus objetivos. Você perdeu.

Se qualquer missel atinge seu objetivo em qualquer cena, o jogo acaba, uma vez que uma única detonação destrói o mundo. Portanto, você pode perder na cena 1, ou na cena 4 — e assim por diante...

A pontuação

Você ganha pontos por todos os foguetes que abater. Quanto mais cedo atingi-los, mais elevada será sua pontuação.

Aqui estão os pontos por míssil abatido, de acordo com as cenas em que eles caem.

CENA NÚMERO	PONTOS POR MÍSSEL
1 a 6	100 a 500
7 a 12	100 a 500
13 a 18	250 a 1.000
19 a 24	250 a 1.000
25 a 30	500 a 2.000

Há, também, pontos extras se você conseguir destruir todos os mísseis na cena de lançamento (Base dos mísseis) ou nas cenas intermediárias (Ártico e o Espaço).

Durante uma rodada, se você aperta o gatilho e NADA acontece, a sua pistola Light Phaser provavelmente *não* está apontada diretamente para a tela. Mire cuidadosamente, bem de frente, e tente outra vez.

Sua arma leva um certo tempinho para recarregar. Assim, depois de atirar, espere um segundo antes de disparar novamente.

Se, a princípio, tiver dificuldade em atingir seus alvos, chegue um pouco mais perto da tela. É preciso uma certa prática para ter domínio completo sobre sua pistola Light Phaser.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TEC TOY

NºCO 021116686

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Rua Catalão, 72 — São Paulo — SP — CEP: 01255

TEL: (011) 864-5022

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

